



Pengaruh Pembelajaran Berbasis Kasus dan Dukungan Teknologi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Administrasi Perkantoran

Dian Zahwa^{1*}, Marsofiyati²

^{1,2} Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

dianzahwaoktaviani@gmail.com¹, marsofiyati@unj.ac.id²

Alamat: Jl. R.Mangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220

*Korespondensi penulis: dianzahwaoktaviani@gmail.com

Abstract. Learning is the process of interaction between students, educators, and learning resources within a learning environment. Technology support refers to the use of technology or digital platforms that can help facilitate learning, while learning outcomes are the achievements that students attain after participating in learning activities. The aim of this study is to examine the influence of case-based learning and technology support on students' learning outcomes. This research employs a quantitative approach with a survey method, and the data are analyzed using SPSS. The results indicate that case-based learning does not have a strong influence on students' learning outcomes; however, technology support has a strong influence on learning outcomes. Nevertheless, technology support does not have a strong influence on the success of case-based learning.

Keywords: Case-based learning, technology support, and learning outcomes.

Abstrak. pembelajaran yaitu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. dukungan teknologi merupakan penggunaan teknologi atau platform digital yang dapat membantu memfasilitasi pembelajaran hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menguji pengaruh dari pembelajaran berbasis kasus serta dukungan teknologi terhadap hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei dan data diolah menggunakan SPSS. Hasil dari penelitian ini yaitu bahwa pengaruh pembelajaran berbasis kasus tidak memiliki pengaruh kuat terhadap hasil belajar mahasiswa, namun dukungan teknologi memiliki pengaruh kuat terhadap hasil belajar. Namun dukungan teknologi tidak memiliki pengaruh kuat terhadap keberhasilan pembelajaran berbasis kasus

Kata kunci : Pembelajaran berbasis kasus, dukungan teknologi, dan hasil belajar.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan berperan penting dalam perkembangan manusia dan masyarakat, mempersiapkan generasi berkualitas untuk menghadapi persaingan dunia kerja yang semakin ketat. Pendidikan yang relevan dengan teknologi diharapkan mampu meningkatkan kemampuan analisis, potensi, dan keterampilan praktis mahasiswa (Julia & Jiddal Masyruroh, 2022)(Jannah, 2020). Pendidikan tidak hanya transfer pengetahuan tetapi juga pengalaman yang berkaitan dengan dunia nyata (Sholicha & Wulandari, 2020)

Perkembangan teknologi mengharuskan mahasiswa administrasi perkantoran memiliki kemampuan analisis yang baik untuk menghadapi perubahan cepat di dunia kerja, termasuk pengambilan keputusan dan manajemen dokumen berbasis teknologi. Penelitian ini menyoroti pentingnya pembelajaran berbasis kasus sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan keterampilan analisis dan pengambilan keputusan mahasiswa. Pembelajaran

berbasis kasus dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik dengan bantuan teknologi yang memungkinkan mahasiswa mengakses simulasi kasus nyata dan sumber daya digital lainnya (Julia & Jiddal Masyruroh, 2022)

Dengan mengintegrasikan pembelajaran berbasis kasus dan teknologi, mahasiswa administrasi perkantoran diharapkan dapat memahami materi lebih mendalam dan siap menghadapi tantangan kerja yang dinamis. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana integrasi metode tersebut dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa, terutama dalam kemampuan analisis, pengambilan keputusan berbasis data, dan pemecahan masalah kreatif.

2. KAJIAN TEORITIS

Secara etimologi pengertian pembelajaran yaitu upaya menciptakan interaksi peserta didik dengan pendidik untuk memberikan ajaran atau sumber belajar dalam membantu proses belajar. Menurut (Hidayati & Evy Wisudariani, 2023) pengertian pembelajaran yaitu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dapat diartikan juga sebagai kegiatan yang terprogram dalam desain *facilitating*, *empowering*, *enabling*, untuk membuat mahasiswa belajar secara aktif, yang menekankan pada sumber belajar. Pembelajaran harus dirancang secara sistematis dan terukur agar proses belajar bisa berjalan dengan efektif dan memiliki tujuan yang jelas. Pendidik memberikan bantuan kepada peserta didik agar dapat terjadi pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat serta pembentukan karakter dan sikap moral yang baik pada peserta didik. Pembelajaran juga bisa disebut sebagai proses komunikasi. Karena didalam pembelajaran ada unsur penyampaian informasi dari sumber kepada penerima melalui saluran tertentu dengan tujuan tertentu juga.

Dari pengertian diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis kasus merupakan suatu metode pembelajaran yang menggunakan kasus nyata sebagai bahan ajar nya untuk dianalisis oleh mahasiswa agar dapat meningkatkan kemampuan analitis serta memberikan bekal berupa persiapan sebelum menghadapi kasus nyata di dunia kerja.

Teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *technologia* yang memiliki arti sebagai pegangan atau pelaksanaan pendidikan secara sistematis. Teknologi dalam pendidikan berperan penting sebagai perkembangan dalam inovasi dibidang pendidikan, karena dapat menciptakan metode pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan relevan dengan perkembangan zaman, serta mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 melalui akses yang lebih luas terhadap informasi dan wawasan pengetahuan.

Menurut (Mokalu et al., 2022) Teknologi pendidikan didefinisikan sebagai teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, penilaian, dan penelitian proses, sumber, dan sistem untuk belajar. Teknologi ini memengaruhi kaitannya dengan belajar dan pembelajaran. Dari pengertian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa dukungan teknologi merupakan penggunaan teknologi atau platform digital yang dapat membantu memfasilitasi pembelajaran

Hasil belajar menurut (Motoh et al., 2022) hasil belajar siswa berpacu pada perilaku perubahan hasil belajar siswa yang berupa pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku individu siswa. Sedangkan perbedaannya hasil belajar siswa merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran yang lebih efektif. Hasil belajar menjadi pencapaian penting yang penting dalam proses pendidikan, karena hal tersebut mencerminkan seberapa baik seorang mahasiswa memahami dan menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari. Menurut (Yogi Fernando et al., 2024) hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Dalam konteks administrasi perkantoran, hasil belajar yang optimal tidak hanya mengindikasikan pemahaman teori, tetapi juga kemampuan praktis yang dibutuhkan dalam lingkungan kerja yang dinamis. Sedangkan menurut (Prastika, 2020) hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar seseorang yang sudah melalui beberapa tahapan. Bentuk perubahan sebagai hasil dari belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. Perubahan dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan tidak dianggap sebagai hasil belajar. Dari penelitian di atas peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik dari setelah proses pembelajaran.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan rencana yang digunakan peneliti untuk menjalankan studinya. Pemilihan metode harus sesuai dengan topik yang dibahas. Dalam studi ini, fokusnya adalah menganalisis pengaruh pembelajaran berbasis kasus dan dukungan teknologi terhadap mahasiswa Administrasi Perkantoran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, di mana data dianalisis dalam bentuk skor dan pengumpulan data menggunakan kuesioner. Dalam penelitian ini, objek penelitiannya adalah hasil belajar mahasiswa Administrasi Perkantoran. Populasi (Nur Fadilah Amin, 2023.) merupakan keseluruhan

objek/subjek penelitian, sedangkan sampel merupakan sebagian atau wakil yang memiliki karakteristik representasi dari populasi. Teknik pengumpulan data merupakan cara untuk mengumpulkan atau mendapatkan informasi yang akan digunakan dalam pengukuran penelitian. Metode pengumpulan data adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat dibuktikan, dikembangkan suatu pengetahuan sehingga dapat digunakan memecahkan dan mengantisipasi masalah.

Menurut (Sugiyono, 2020) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan masalah yang akan diteliti, *accessible population* adalah Mahasiswa Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Jakarta yang berjumlah 40 orang. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawabnya. Menurut (Sugiyono, 2020) Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi digunakan apabila, penelitian melakukan pengumpulan data terakit permasalahan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan apabila responden yang diamati tidak terlalu banyak.

Validitas menurut (Sugiyono, 2020) merupakan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti untuk mencari validitas sebuah item, kita mengkorelasikan skor item dengan total item-item tersebut. Dalam penelitian, validitas mengacu pada sejauh mana alat ukur yang digunakan mampu mengukur objek penelitian dengan akurat. Menurut (Janna & Herianto, 2021) reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Sehingga uji reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang Menurut (Mardiatmoko, 2020) Uji Asumsi klasik adalah analisis yang dilakukan untuk menilai apakah di dalam sebuah model regresi linear OLS terdapat masalahmasalah asumsi klasik. Uji asumsi klasik adalah dapat memastikan bahwa model regresi tidak mengalami penyimpangan. Model regresi yang valid ditandai dengan prediksi yang mendekati nilai data aktual. Uji ini biasanya dilakukan untuk menilai kesesuaian antara model dan data sebenarnya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengambil 40 sampel seluruh mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran kelas B Universitas Negeri Jakarta angkatan 2022. Diperoleh dengan cara membagikan kuesioner kepada 40 responden seluruh mahasiswa melalui *Google Form*. Dari kuesioner yang telah diisi oleh responden didapat data identitas responden.

Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Dalam uji validitas ini, peneliti menggunakan nilai signifikansi sebagai acuan, di mana apabila nilai signifikansi menunjukkan angka yang $<0,05$ maka instrumen dianggap valid, sedangkan jika nilai signifikansi menunjukkan $>0,05$ maka dianggap tidak valid. Untuk mengukur validitas instrumen, peneliti menggunakan perangkat lunak *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) versi 30.

Tabel 1 Uji Validitas

Variable	Pertanyaan	Corelation	Signifikan	Ketearangan
Pembelajaran Berbasis Kasus	X1	0,253	0,115	VALID
	X2	0,202	0,211	VALID
	X3	0,312	0,50	VALID
	X4	0,288	0,72	VALID
	X5	0,257	0,109	VALID
	X6	0,230	0,153	VALID
	X7	0,276	0,084	VALID
	X8	0,544	$< 0,001$	TIDAK VALID
	X9	0,508	$< 0,001$	TIDAK VALID
	X10	0,291	0,069	VALID
	X11	0,40	0,473	VALID
	X12	40	0,269	VALID
	X13	40	0,262	VALID
	X14	40	0,336	VALID
	X15	40	0,10	VALID

Dari hasil uji validitas pada pertanyaan untuk variable pembelajaran berbasis kasus, didapatkan ada 2 soal yang tidak valid dan 13 soal yang valid. Maka, untuk 2 pertanyaan tersebut akan dihapus dan tidak akan di ujikan lagi.

Tabel 2 Uji Validitas

Variable	Pertanyaan	Corelation	Signifikan	Keterangan
Dukungan Teknologi	X1	0,215	0,182	VALID
	X2	0,481	0,002	TIDAK VALID
	X3	0,262	0,103	VALID
	X4	0,483	0,002	TIDAK VALID
	X5	0,199	0,219	VALID
	X6	0,499	0,001	TIDAK VALID
	X7	0,213	0,187	VALID
	X8	0,130	0,425	VALID
	X9	0,104	0,523	VALID
	X10	0,304	0,056	VALID
	X11	0,220	0,172	VALID
	X12	0,304	0,56	VALID
	X13	0,450	0,004	TIDAK VALID
	X14	40	0,003	TIDAK VALID
	X15	40	1	VALID

Dari hasil uji validitas pada pertanyaan untuk variable dukungan teknologi, didapatkan ada 5 soal yang tidak valid dan 10 soal yang valid. Maka, untuk 5 pertanyaan tersebut akan dihapus dan tidak akan di ujikan lagi.

Tabel 3 Uji Validitas

Variable	Pertanyaan	Corelation	Signifikan	Keterangan
Hasil Belajar	X1	0,030	0,852	VALID
	X2	0,229	0,156	VALID
	X3	0,148	0,363	VALID
	X4	0,079	0,629	VALID
	X5	0,180	0,266	VALID
	X6	0,402	0,010	VALID
	X7	0,054	0,743	VALID
	X8	0,229	0,156	VALID
	X9	-0,022	0,890	TIDAK VALID
	X10	0,241	0,134	VALID
	X11	-0,014	0,931	TIDAK VALID
	X12	0,102	0,531	VALID
	X13	0,131	0,420	VALID
	X14	0,236	0,143	VALID
	X15	0,275	0,141	VALID

Dari hasil uji validitas pada pertanyaan untuk variable Hasil Belajar, didapatkan ada 2 soal yang tidak valid dan 13 soal yang valid. Maka, untuk 2 pertanyaan tersebut akan dihapus dan tidak akan di ujikan lagi

2. Uji Reliabilitas

Pada uji reliabilitas, peneliti menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Instrumen yang dipakai dalam variabel tersebut dikatakan reliabel apabila memiliki Cronbach Alpha lebih dari 0,60 dan dapat dikatakan konsisten. Namun sebaliknya, apabila nilai Cronbach's Alpha < 0,60 maka butir pertanyaan yang dibuat tidak konsisten (tidak reliabel)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.926	15

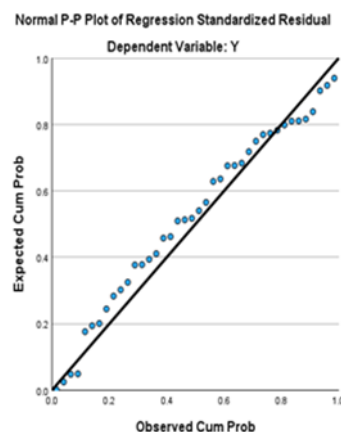
Pada tabel diatas menunjukkan bahwa hasil pertanyaan variable X1 atau pembelajaran berbasis kasus memiliki nilai reliabilitas yaitu 0,926 yang artinya nilai tersebut sudah diatas 0,60 dan dapat dikatakan reliabel.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.849	15

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa hasil pertanyaan variable X2 atau dukungan teknologi memiliki nilai reliabilitas yaitu 0,849 yang artinya nilai tersebut sudah diatas 0,60 dan dapat dikatakan reliabel.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memperoleh hasil nilai residual memiliki distribusi normal/tidak. Rumus dalam pegujian ini adalah apabila nilai signifikan >0,05 maka data tersebut dapat dikatakan normal, namun sebaliknya apabila nilai signifikan <0,05 maka data tersebut tidak dapat dikatakan normal. Pada uji normalitas pada penelitian menggunakan SPSS versi 30, menghasilkan :



Gambar 1 Uji Normalitas Menggunakan SPSS Versi 30

Dari hasil gambar diatas didapatkan bahwa data yang sudah diuji memperlihatkan bahwa data menyebar diantara garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. Hal ini dapat dikatakan bahwa data bisa dikatakan terdistribusi secara normal. Selain itu untuk memperkuat hasil grafik, bisa diuji lebih lanjut menggunakan uji kolmogorof-smirnov.

		Unstandardized Residual
N		40
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.44868097
Most Extreme Differences	Absolute	.099
	Positive	.080
	Negative	-.099
Test Statistic		.099
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Dari table diatas didapatkan bahwa nilai signifikan sebesar 0,200 yang berarti bahwa nilai ini lebih besar dari nilai alpha yaitu 0,05. Maka dari data diatas kita bisa mengambil kesimpulan bahwa populasi data sudah berdistribusi secara normal.

Hasil Analisis Data

a. Uji Multikolinieritas

Coefficients^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	9.250	2.842		3.255	.002		
	X1	.016	.038	.026	.428	.671	.938	1.066
	X2	.790	.051	.928	15.444	<.001	.938	1.066

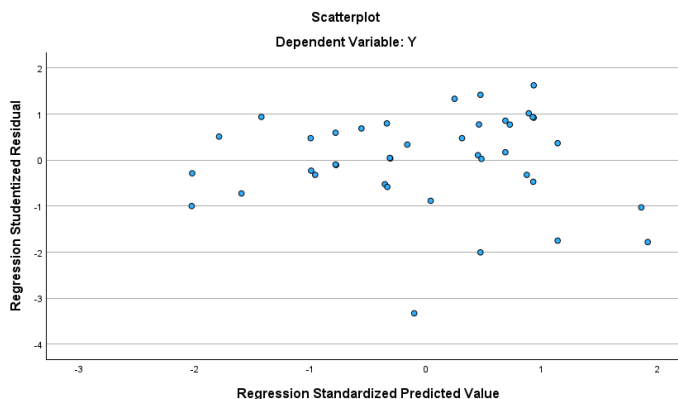
a. Dependent Variable: Y

Gambar 2 Uji Multikolinieritas

Dari hasil perhitungan uji multikolinieritas didapatkan bahwa nilai Tolerance variable pembelajaran berbabsis kasus (X1) dan variable dukungan teknologi (X2) yaitu 0,938 > 0,1 dan nilai hasil belajar VIF sebesar 1,066 < 10,00. Hal ini berarti hasil dari uji multikolinieritas pada tabel diatas menunjukkan bahwa semua variabel tidak menunjukkan gejala multikolinieritas.

b. Uji Heteroskedastitas

Menurut (R et al., 2019) salah satu asumsi penting dalam membuat model Regresi adalah *var* harus sama dengan konstan atau semua residual atau error mempunyai variansi yang sama.



Gambar 3 Pola penyebaran titik

Pola penyebaran titik yang merata di sekitar angka 0 pada grafik tersebut masih mengindikasikan adanya heteroskedastisitas. Meskipun tampak abstrak, pola ini menunjukkan variasi residual yang tidak konstan, yang mengindikasikan ketidaksamaan varians dalam model regresi.

Analisis Regresi Linier Berganda

Menurut (Padilah & Adam, 2019) Uji Regresi Linier Berganda adalah suatu metode statistik yang digunakan untuk menganalisis hubungan antara satu variabel terikat (dependen) dengan dua atau lebih variabel bebas (independen). Uji ini bertujuan untuk mengestimasi pengaruh variabel-variabel independen terhadap variabel dependen secara simultan

1) Pengaruh Pembelajaran Berbasis Kasus Terhadap Hasil Pembelajaran

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	41.791	5.135		8.139	<.001
	pembelajaran	.164	.100	.256	1.635	.110

a. Dependent Variable: Y

Pada tabel diatas menunjukkan hasil dari uji regresi linier berganda, dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan uji t, diperoleh nilai Thitung 1,635 < Ttabel 1,684 dengan signifikansi 0,110 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa variabel pembelajaran berbasis kasus (X1) tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y) mahasiswa Administrasi Perkantoran. **Ho**

ditolak dan H_a ditolak yang berarti bahwa secara parsial pembelajaran berbasis kasus (X1) tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y) pada mahasiswa Administrasi Perkantoran.

2) Pengaruh Dukungan Teknologi Terhadap Hasil Pembelajaran

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	9.810	2.495		3.932	<.001
Teknologi	.796	.049	.935	16.229	<.001

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan hasil uji t, variabel Dukungan Teknologi (X2) memiliki nilai Thitung sebesar 12.229 dengan signifikan < 0,001, sedangkan Ttabel untuk sampel 40 pada taraf signifikan 0,05 adalah 1,684. Karena Thitung (12.229) > Ttabel (1,684) dan signifikan < 0,05, maka variabel Dukungan Teknologi berpengaruh signifikan. **maka H_0 diterima dan H_a diterima yang berarti bahwa secara parsial dukungan teknologi (X2) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y) pada mahasiswa Administrasi Perkantoran.**

3) Pengaruh pembelajaran berbasis kasus dan dukungan teknologi Terhadap Hasil Pembelajaran

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	34.083	10.649		3.200	.003
Teknologi	.331	.209	.248	1.581	.122

a. Dependent Variable: Pembelajaran

Berdasarkan uji t, diperoleh nilai Thitung variabel pembelajaran berbasis kasus (X1) sebesar 1.581 dengan signifikansi 0,122, sementara Ttabel untuk 40 sampel adalah 1,684 dengan signifikansi < 0,05. Karena Thitung (1.581) < Ttabel (1,684) dan signifikansi 0,122 > 0,05, maka variabel tersebut tidak signifikan. **maka H_0 ditolak dan H_a ditolak yang berarti bahwa secara parsial Dukungan Teknologi (X2) tidak berpengaruh signifikan terhadap Pembelajaran berbasis kasus (X1) pada mahasiswa Administrasi Perkantoran. Uji F**

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	570.527	2	285.26	128.955	<.001 ^b
Residual	81.848	37	2.212		
Total	652.375	39			
a. Dependent Variable: Y					
b. Predictors: (Constant), X2, X1					

Kriteria yang digunakan untuk menguji F yaitu :

- Apabila nilai sig. ($<0,05$) maka dapat dikatakan model regresi dinyatakan FIT

Berdasarkan data tabel uji F diperoleh nilai signifikan $<0,001$ dibawah nilai $0,05$ yang menunjukkan bahwa variabel pembelajaran berbasis kasus (X1), dan dukungan teknologi (X2) secara simultan berpengaruh terhadap hasil belajar (Y) mahasiswa Administrasi Perkantoran.

Uji T

Uji T merupakan jenis pengujian statistika untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari variabel X1 dan X2 terhadap variabel Y yang diperkirakan dengan nilai hasil perhitungan statistika. Pada penelitian ini, peneliti mencoba menghitung uji T dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 30. Dan didapatkan hasil sebagai berikut

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9.250	2.842		3.255	.002
	X1	.016	.038	.026	.428	.671
	X2	.790	.051	.928	15.444	<.001
a. Dependent Variable: Y						

Pada tabel memperlihatkan bahwa nilai signifikan pada variable X1 didapat $0,671$ yang artinya $> 0,05$. Sedangkan nilai signifikan pada variabel X2 didapat $<.001$ yang artinya $<0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa X1 tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap variable Y sedangkan X2 memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y.

5. PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari perhitungan dan analisis data dari uji regresi linier berganda menunjukkan beberapa hasil yang berkaitan dengan variabel variabel. Tujuan dari Penelitian ini s untuk melihat apakah ada pengaruh pembelajaran berbasis kasus dan dukungan teknologi terhadap hasil belajar Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran di

Universitas Negeri Jakarta, Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan bahwa salah satu variabel X1 tersebut tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variable Y. Dan apabila variabel X2 diuji dengan X1, menghasilkan bahwa X1 dan X2 juga tidak saling berpengaruh signifikan. Berdasarkan perhitungan pada uji regresi linier berganda pada hipotesis 1 yaitu Pengaruh Pembelajaran Berbasis Kasus Terhadap Hasil Pembelajaran diperoleh Thitung sebesar 1,635 dengan nilai signifikan 0.110 sedangkan nilai ketentuan untuk 40 sample Ttabel sebesar 1,684 dengan nilai signifikan kurang dari 0,05. Pada hasil menunjukkan bahwa thitung $1,635 < t_{tabel} 1,684$ dengan nilai signifikan $0,110 > 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a ditolak yang berarti bahwa secara parsial pembelajaran berbasis kasus (X1) tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y) pada mahasiswa Administrasi Perkantoran. Sedangkan berdasarkan perhitungan pada uji regresi linier berganda pada hipotesis 2 yaitu Pengaruh Dukungan Teknologi Terhadap Hasil Pembelajaran diperoleh Thitung sebesar 12.229 dengan nilai signifikan $< 0,001$ sedangkan nilai ketentuan untuk 40 sample Ttabel sebesar 1,684 dengan nilai signifikan kurang dari 0,05. Kesimpulannya thitung $12,229 > t_{tabel} 1,684$ dengan nilai signifikan $0,001 < 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a diterima yang berarti bahwa secara parsial dukungan teknologi (X2) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y) pada mahasiswa Administrasi Perkantoran.

Sedangkan uji regresi linier berganda yang terakhir yaitu untuk mencari jawaban kebenaran pada hipotesis 3 yaitu pengaruh dukungan teknologi terhadap keberhasilan pembelajaran berbasis kasus. Pada hasil diperoleh Thitung sebesar 1.581 dengan nilai signifikan 0,122 sedangkan nilai ketentuan untuk 40 sample Ttabel sebesar 1,684 dengan nilai signifikan $< 0,05$. Kesimpulannya thitung $1,581 < t_{tabel} 1,684$ dengan nilai signifikan $0,122 > 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a ditolak yang berarti bahwa secara parsial Dukungan Teknologi (X2) tidak berpengaruh signifikan terhadap Pembelajaran berbasis kasus (X1) pada mahasiswa Administrasi Perkantoran. Jadi pada hasil uji linier berganda menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kasus tidak mempengaruhi hasil belajar mahasiswa secara signifikan, Perkantoran pembelajaran berbasis kasus banyak memang sering digunakan sebagai metode yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis mahasiswa, namun pada penelitian ini, pembelajaran berbasis kasus tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor diluar penelitian ini, misalnya kurangnya kesiapan mahasiswa dalam menghadapi pembelajaran berbasis kasus atau ketidakmampuan mahasiswa dalam mengaplikasikan teori ke dalam praktik secara efektif. Sedangkan dukungan teknologi lah yang berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa.

Dukungan teknologi juga memungkinkan metode pembelajaran berbasis kasus menjadi lebih interaktif dan dinamis. Teknologi sangat membantu mahasiswa dalam mengakses berbagai macam sumber belajar dan informasi kasus nyata yang relevan dengan dunia perkantoran, dengan demikian hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan analitis dan pemecahan masalah mereka. Namun pada kenyataan lain, dukungan teknologi tidak mempengaruhi keberhasilan pembelajaran berbasis kasus secara signifikan hal ini diindikasikan bahwa ada faktor lain yang lebih kuat untuk mempengaruhi keberhasilan pembelajaran berbasis kasus pada mahasiswa pendidikan administrasi perkantoran seperti, pemanfaatan teknologi oleh mahasiswa yang tidak sesuai. Pada kenyataan di lapangan, masih banyak mahasiswa yang belum sepenuhnya mempergunakan teknologi untuk pembelajaran berbasis kasus. Mereka mungkin hanya menggunakan teknologi sebagai alat bantu tambahan (seperti untuk mencari informasi), tanpa benar-benar terlibat secara aktif dalam simulasi kasus atau aplikasi langsung dari teknologi untuk pemecahan masalah yang diberikan dalam kasus. Selain itu bisa saja ada faktor lain yang lebih dominan, misalnya, selain dukungan teknologi, ada kemungkinan muncul faktor lain, seperti motivasi belajar mahasiswa, metode pengajaran dosen, atau kemampuan analitis mahasiswa, lebih dominan dalam menentukan keberhasilan pembelajaran berbasis kasus. Sehingga meskipun teknologi hadir, faktor-faktor lain ini justru lebih menentukan hasil akhirnya. Karena bisa saja mahasiswa tidak memiliki motivasi atau keterampilan untuk mencari informasi melalui teknologi yang lebih dalam.

Berdasarkan hasil uji T, variabel Pembelajaran Berbasis Kasus (X1) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,671 ($>0,05$), yang menunjukkan bahwa variabel ini tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Sebaliknya, variabel Dukungan Teknologi (X2) memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,001 ($<0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa dukungan teknologi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Hasil koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,875 menunjukkan bahwa 87,5% variasi dalam hasil belajar mahasiswa dapat dijelaskan oleh variabel pembelajaran berbasis kasus dan dukungan teknologi. Sisanya, yaitu 12,5%, dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini, seperti motivasi belajar, lingkungan sosial, dan kondisi fisik mahasiswa. Nilai R Square yang tinggi ini menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan memiliki kesesuaian yang kuat dalam menggambarkan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Dari hasil uji asumsi klasik, tidak ditemukan adanya masalah multikolinearitas dan heteroskedastisitas, yang berarti model regresi ini valid dan dapat diinterpretasikan. Penggunaan teknologi terbukti memberikan kontribusi signifikan dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis kasus, dan dengan demikian dapat disimpulkan

bahwa teknologi memainkan peran penting dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mahasiswa.

Hasil penelitian ini memberikan informasi penting bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis kasus di jurusan Administrasi Perkantoran. Meskipun pembelajaran berbasis kasus tidak menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan secara uji statistik, namun dukungan teknologi menjadi variabel yang sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Dengan demikian, dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan infrastruktur teknologi yang dapat mendukung pembelajaran, seperti platform pembelajaran daring, aplikasi gamifikasi, dan software lain yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja.

6. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini menguji pengaruh pembelajaran berbasis kasus dan dukungan teknologi terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran di Universitas Negeri Jakarta. Hasil menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kasus (X1) tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, sedangkan dukungan teknologi (X2) memberikan pengaruh signifikan yang memperkuat kemampuan analitis dan pemecahan masalah mahasiswa. Koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,875 mengindikasikan bahwa 87,5% variasi hasil belajar dapat dijelaskan oleh kedua variabel ini, dengan sisanya dipengaruhi faktor lain. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan teknologi pendidikan, seperti platform daring dan gamifikasi, untuk mendukung metode pembelajaran berbasis kasus dan mempersiapkan mahasiswa menghadapi dunia kerja.

Saran

Peneliti sadar bahwa penelitian ini masih ada banyak kekurangannya, oleh sebab itu peneliti memberikan saran kepada peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian ini untuk mencari faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa melalui tambahan dukungan teknologi

DAFTAR REFERENSI

- Hidayati, F. H., & Evy Wisudariani, E. W. (2023). Pengaruh pembelajaran berbasis kasus (case based learning) dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir mahasiswa. *Biodik*, 9(2), 180–190. <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i2.20821>
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel statistik yang benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Jannah, L. (2020). Pendidikan karakter dalam perspektif Al-Qur'an. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 2(2), 81–109. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v2i2.84>
- Julia, M., & Jiddal Masyuroh, A. (2022). Literature review determinasi struktur organisasi: Teknologi, lingkungan dan strategi organisasi. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(4), 383–395. <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i4.895>
- Mardiatmoko, G. (2020). Pentingnya uji asumsi klasik pada analisis regresi linier berganda. *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 14(3), 333–342. <https://doi.org/10.30598/barekengvol14iss3pp333-342>
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). Hubungan teori belajar dan teknologi pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475–1486. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2192>
- Motoh, T. C., Hamna, & Kristina. (2022). Penggunaan video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 01(01), 1–17. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/view/14>
- Padilah, T. N., & Adam, R. I. (2019). Analisis regresi linier berganda dalam estimasi produktivitas tanaman padi di Kabupaten Karawang. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(2), 117. <https://doi.org/10.24853/fbc.5.2.117-128>
- Prastika, Y. D. (2020). Pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa SMK Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 17–22. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i2.519>
- R, A. S., Hadijati, M., & Switrayni, N. W. (2019). Analisis masalah heteroskedastisitas menggunakan generalized least square dalam analisis regresi. *Eigen Mathematics Journal*, 02(02), 61–72. <https://doi.org/10.29303/emj.v1i2.43>
- Sholicha, D. N., & Wulandari, S. S. (2020). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X SMA 5 Palu. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 96–107. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Sugiyono. (2020). Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D.
- Yogi Fernando, P., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>